

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal yang sangat erat dan tidak bisa untuk terpisahkan dalam kehidupan sebagai manusia, karena merupakan kebutuhan dasar bagi setiap orang. Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan multidimensi. Kompleksitas pendidikan dapat dilihat dari cakupannya yang luas, mulai dari aspek filosofis, sosial, psikologis, hingga manajerial. Semua aspek ini berperan dalam membentuk nasib, sifat, bentuk manusia dan bentuk Masyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan dengan kesadaran dan persiapan, yang tujuannya adalah untuk menciptakan suasana belajar dan pengalaman belajar yang mana dapat memungkinkan siswa untuk secara aktif menggali potensi mereka dalam mengembangkan kekuatan spiritual dan religius, kemampuan mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, serta nilai-nilai moral yang tinggi serta keterampilan yang diperlukan oleh mereka dan masyarakat (Rahman, dkk 2022).

Lembaga pendidikan merupakan organisasi resmi yang memiliki tanggung jawab utama untuk mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan tiap siswa. Hal ini dikarenakan pendekatan yang bersifat pribadi perlu diterapkan dalam memberikan dukungan serta evaluasi kepada siswa, tanpa melakukan generalisasi (Amaliyah dan Attadib 2021). Oleh sebab itu, pada masa sekolah merupakan waktu yang tepat untuk menggali segala potensi serta kemampuan yang dimiliki. Pada

masa belajar di sekolah, seseorang mendapat peluang untuk mempelajari berbagai ilmu, keterampilan, dan pengalaman yang mendukung pertumbuhan diri. Setiap individu memiliki kemampuan untuk tumbuh dengan cara yang berbeda. Secara alami, manusia memiliki berbagai bentuk kecerdasan dan dapat mengembangkan kecerdasan tersebut hingga mencapai puncaknya ketika berada dalam lingkungan yang mendukung. (Syarifah, 2019). Namun, setiap individu tidak benar-benar memiliki potensi kecerdasan yang sama.

Berdasarkan pendapat Gardner, manusia setidaknya mempunyai 9 jenis kecerdasan yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan spasial (ruang visual), kecerdasan logika-matematika, kecerdasan kinestetik badani, kecerdasan antar pribadi, kecerdasan intra pribadi, kecerdasan musical, kecerdasan naturalis dan terakhir kecerdasan eksistensial (Syarifah, 2019). Menurut (Warsah dan Faishol., 2023) berdasarkan dari berbagai bentuk kecerdasan yang sudah disebutkan diatas adapun kecerdasan yang paling berguna didalam kehidupan sehari-hari yaitu kecerdasan linguistik, karena pada saat ini seseorang dinilai berdasarkan cara mereka berbicara dan menulis. Cara seseorang menggunakan bahasa seringkali menjadi cerminan diri dan memengaruhi penilaian orang lain. Kecakapan berbahasa menjadi aset berharga dalam berbagai situasi sosial. Melalui penggunaan bahasa, kita tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengekspresikan emosi, berbagi pengalaman, dan bahkan dapat memengaruhi orang lain. Dengan kata lain, bahasa adalah alat utama dalam berinteraksi dan membangun hubungan dengan sesama.

Selain itu, kecerdasan linguistik memegang peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan pribadi, karena kemampuan untuk

menyerap, memahami, dan mengkomunikasikan informasi melalui bahasa merupakan fondasi bagi pengembangan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas. Menurut Vygotsky dalam (Agustyaningrum dan Pradanti 2022) bahwa bahasa mempunyai dan memainkan peran yang begitu penting dalam proses berpikir anak-anak. Dengan begitu ketika seorang anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan terstruktur maka hal tersebut dapat mempengaruhi cara berfikir anak. Anak dengan kemampuan bahasa yang lebih baik dibanding dengan anak lainnya memiliki dorongan lebih kuat untuk mengetahui berbagai hal disekitarnya.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III di SD Negeri 1 Kalibukbuk, SD Negeri 2 Kalibukbuk, SD Negeri 3 Kalibukbuk, SD Negeri 4 Kalibukbuk, SD Negeri 1 Anturan, SD Negeri 2 Anturan, SD Negeri 3 Anturan, SD Tri Amerta, dan SD Jendela Dunia yang termasuk dalam Gugus I Kecamatan Buleleng yang dilaksanakan pada tanggal 17, 18, 19, dan 20 September 2024 ditemukan permasalahan bahwa mayoritas siswa di kelas III kemampuan kognitif atau berfikir belum mencapai perkembangan yang maksimal, terutama dalam aspek kecerdasan linguistik. Terbukti dari data yang dilihat pada buku catatan hasil belajar siswa kelas III SD di Gugus I Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2024/2025 yang menunjukkan rendahnya kecerdasan linguistik (bahasa) siswa. Pada SD Negeri 1 Kalibukbuk dengan jumlah siswa keseluruhan kelas III sebanyak 18 siswa terdapat 12 siswa atau 66,67% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Negeri 2 Kalibukbuk dengan jumlah keseluruhan siswa kelas III 34 siswa terdapat 24 siswa atau 70,5% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Negeri 3 Kalibukbuk dengan jumlah keseluruhan siswa kelas III 20 siswa terdapat 14 siswa atau 70% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Negeri 4

Kalibukbuk jumlah keseluruhan siswa kelas III sebanyak 27 siswa terdapat 19 siswa atau 70,37% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Negeri 1 Anturan jumlah keseluruhan siswa kelas III sebanyak 34 siswa terdapat 26 siswa atau 76,47% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Negeri 2 Anturan jumlah keseluruhan siswa kelas III sebanyak 28 siswa terdapat 15 siswa atau 53,57% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Negeri 3 Anturan jumlah keseluruhan siswa kelas III sebanyak 29 siswa terdapat 19 siswa atau 65,52% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Tri Amerta jumlah keseluruhan siswa kelas III sebanyak 15 siswa terdapat 8 siswa atau 53,3% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah. SD Jendela Dunia jumlah keseluruhan siswa kelas III sebanyak 10 siswa terdapat 6 siswa atau 60% siswa memiliki kecerdasan linguistik rendah.

Selain itu ditunjukkan dengan rendahnya kemampuan membaca dan keterampilan berbicara siswa. Siswa kurang mampu dalam mengekspresikan ide melalui kegiatan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Siswa terlihat kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya didepan kelas. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa dikelas III Gugus I Kecamatan Buleleng kesulitan dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Sebagian besar siswa dikelas III Gugus I Kecamatan Buleleng cenderung diam ketika guru mengajukan pertanyaan, dan terdapat beberapa siswa yang menjawab dengan suara pelan karena takut jawabannya salah. Para siswa masih tampak kurang aktif dan kurang berpartisipasi di kelas saat pembelajaran berlangsung. Pembendaharaan kosa kata yang dimiliki siswa masih kurang, sehingga menghambat mereka untuk menyampaikan ide maupun pendapat mereka baik secara lisan maupun tulisan.

Kondisi tersebut diakibatkan oleh kegiatan belajar mengajar yang masih cenderung searah. Pada kelas III Gugus I Kecamatan Buleleng, kegiatan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru. Dalam model pembelajaran ini, guru menggunakan metode ceramah, memberikan pertanyaan dan memberikan tugas-tugas. Media pembelajaran juga kurang terfasilitasi yang mengakibatkan pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan kreativitas pendidik agar anak tidak mengalami kejenuhan dalam belajar. Ketersediaan media pembelajaran juga kurang memadai, sehingga membuat pelajaran terasa monoton, tidak menarik dan membosankan. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan kreativitas guru agar siswa tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran. Kreativitas guru dalam aktivitas pembelajaran dapat dilihat melalui penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran. Dalam sistem pendidikan modern saat ini, guru berperan sebagai penyalur pesan dan ini sangat diperlukan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran agar terjaminnya keefektifitasan proses belajar. Ketika memilih model pembelajaran, dan penting untuk memperhatikan keadaan pengajar, mempertimbangkan kondisi siswa, karakteristik bahan ajar, sumber daya yang ada. Pendekatan ini memastikan bahwa proses belajar menjadi bervariasi, kreatif, dan membangun, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hubungan antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan sumber belajar lainnya (Susiani dkk, 2022).

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu dilangsungkan pembelajaran yang secara efektif dapat mengoptimalkan kecerdasan linguistik siswa. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dinilai paling sesuai untuk hal ini adalah model *Joyful Learning*, karena model pembelajaran ini mampu

menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran yang biasanya terasa monoton dan membosankan akan tidak terasa menjenuhkan lagi dan suasana pembelajaran terasa lebih menggembirakan (Amelia, 2023). Dengan menciptakan lingkungan belajar yang positif, siswa akan bersemangat dan ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Sufiani & Marzuki, 2021). Siswa akan merasa lebih nyaman, siswa tidak takut untuk mencoba dan bertanya, dan percaya diri dalam mengekspresikan ide atau gagasannya. Selain itu model *Joyful Learning* menekankan pada prinsip kolaborasi. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi secara sosial, saling mendengarkan pendapat, pandangan, dan hasil pemikiran satu sama lain sehingga membuat perkembangan kecerdasan linguistik siswa menjadi maksimal.

Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa pembelajaran *Joyful Learning* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar bahasa Indonesia yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rukayah (2024) dengan judul “Pengaruh Metode *Joyful Learning* Berbasis Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Bontomaero 1 Maccini Baji Kabupaten Gowa” yang hasil penelitiannya relevan. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan pada penggunaan model *Joyful Learning*. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2023) dengan menggunakan model *Joyful Learning* memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis pantun siswa dan hasil penelitiannya relevan. Kedua penelitian ini berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penggunaan model *Joyful Learning*, namun pada penelitian ini mengkaji tentang kecerdasan linguistik siswa.

Selain itu, model *Joyful Learning* akan dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Murtiyah dkk (2020:1) Dengan menggunakan media yang tepat dan menarik, anak-anak diharapkan mampu mengekspresikan untuk mengutarakan pemikiran mereka dengan leluasa tanpa adanya tekanan atau rasa khawatir, sehingga ide-ide mereka bisa muncul dengan sendirinya. Ketika ada pertanyaan atau hal yang ingin mereka ketahui, anak-anak akan mengungkapkan apa yang ada di pikiran mereka secara langsung, tanpa merasa ragu. Oleh karena itu, diharapkan para pengajar dapat memilih media pembelajaran yang relevan dalam proses pembelajaran.

Smart Apps Creator merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Maula & Antara (2024) Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran mampu mendorong serta memberikan rangsangan agar siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. *Smart Apps Creator* adalah sebuah aplikasi yang memberi kesempatan kepada penggunanya untuk membuat bahan ajar dalam bentuk format aplikasi, yang dapat diakses melalui perangkat android atau komputer siswa. Dengan memadukan gambar, suara, video, animasi, dan musik yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pelajaran, memahami materi dengan lebih baik, dan menikmati proses pembelajaran (Arnandi dkk., 2020).

Pendidik bisa menggunakan *smart apps creator* dan memanfaatkannya dalam pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa dengan menghadirkan pembelajaran menarik dan juga interaktif. Penggunaan media *smart apps creator* memungkinkan guru untuk dapat membuat berbagai aplikasi pembelajaran yang memuat materi bahasa, seperti latihan menulis, membaca,

mendengar, berbicara dll. Guru dapat membuat aplikasi pembelajaran yang bisa menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Smart Apps Creator juga dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti video, audi, dan fitur interaktif lainnya yang dapat digunakan untuk membantu menguatkan pemahaman tata bahasa, kosa kata dan pelafalan siswa. Selain hal-hal yang sudah dijelaskan diatas, penggunaan aplikasi dari smart apps creator yang sudah dibuat oleh guru dapat digunakan dimana saja yang mana ini mendukung pembelajaran mandiri dan memberikan kesempatan untuk siswa dapat belajar dan berlatih kapanpun dan dimanapun.

Penelitian dengan model *Joyful Learning* sudah banyak dilakukan, namun belum ada penelitian yang memadukan *Joyful Learning* dengan penggunaan *Smart Apps Creator*. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Joyful Learning* yang dipadukan dengan *Smart Apps Creator*. Kombinasi ini menawarkan pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang tidak hanya mengoptimalkan proses belajar-mengajar, tetapi juga memungkinkan siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Smart Apps Creator* yang interaktif dan menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengembangkan kecerdasan linguistik mereka secara signifikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian mengenai kecerdasan linguistik siswa kelas III Gugus I Kecamatan Buleleng dengan menggunakan model pembelajaran joyful learning berbantuan *Smart Apps Creator*. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk memilih judul “Pengaruh Model *Joyful Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* Terhadap Kecerdasan Linguistik Siswa Kelas III SD Gugus I Kecamatan Buleleng”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya.

1. Model pembelajaran yang diterapkan dikelas oleh guru tidak bervariasi, mereka cenderung menggunakan metode tradisional atau pendekatan konvensional dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Para siswa hanya mendengar dan menghafal materi yang disampaikan guru sehingga siswa kurang antusias dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kegiatan pembelajaran hanya berupa lembar kerja siswa dan jarang mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan ide serta gagasan yang dimiliki.
3. Guru tidak memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran dikelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada model *Joyful Learning* berbantuan *Smart Apps Creator*.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan kecerdasan linguistik siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* Terhadap Kecerdasan Linguistik Siswa Kelas III Gugus I Kecamatan Buleleng.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* Terhadap Kecerdasan Linguistik Siswa Kelas III Gugus I Kecamatan Buleleng.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Diharapkan penelitian yang akan dilakukan ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik pada proses pembelajaran disekolah, khususnya dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kecerdasan linguistik siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan semua pihak yang terlibat baik siswa, guru, dan peneliti lain. Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan bagi guru bahwa penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator* dapat membantu meningkatkan kecerdasan linguistik siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan meningkatkan kecerdasan linguistik siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator*.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan pelaksanaan penelitian pendidikan untuk memperluas wawasan, terutama dalam menilai sejauh mana kecerdasan linguistik siswa meningkat setelah menjalani pembelajaran dengan model pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan *Smart Apps Creator*.